スペシャル付録
パラパラ MOVIE

[ノワーズ編集]VS[デジタル・アクター](P6)の一戦をよりリアルに!!　パラパラめくって見てね!!

特集

「キャラクターに息吹を」モーションキャプチャー大研究!!

ゲームを支える先端CG技術「モーションキャプチャー」の秘密を徹底解剖する。

人間が行う動作を光や磁気を利用して計測。コンピュータに取り込んだデータを使ってキャラクターを動かし、リアルで迫力満点のゲームを作っていく。これがCGによるゲームデザインの最先端「モーションキャプチャー」。
あの『鉄拳3』や、この夏登場の『ソウルキャリバー』も、すべてこの技術を使って作られている。そこで取材班は「モーションキャプチャー」の制作現場に潜入。ゲーム作りの秘密をたっぷり入手してきた！

STUDIO キャプチャリング現場に突撃取材!!

モーションキャプチャーは2つの方式で制作されていた!!

キャラクターたちの動きは、いったいどんな方法で作られているのか。制作過程を追跡すべくスタジオに行くと、そこではアクターがタコになったりイカになったりして怪しげなパフォーマンスを繰り広げていた。取材班が目撃したモーションキャプチャーのふたつの制作法をこっそり教えよう。

目的に合わせて方式を使い分けるから、リアルな動きが取りこめるのじゃ。

光学式モーションキャプチャー

6台の赤外線カメラを円周状に並べて、アクターが身につけたマーカー位置を読み取り、データをセーブ。それをコンピュータ上で点のデータを線から面へ。ノイズ修正が加えられて、キャラクターのキャプチャーデータが出来上がるシステム。

回転技やジャンプなど激しい動きをとりたい

武器を振り回す動きもとりたい

広い行動半径でダイナミックなアクションを

おお、豪華なスタジオだ!!

光学式のスタジオは、振動を防ぐために基礎工事を入念に施した天井の高い空間。広いスペースの隅にはアクションシーンで使用するマットなども完備されている。ここから数々のゲームにおけるキャラクターたちの動きが生まれたのかと思うと、ちょっとコーフン。

光学式ではアクターのダイナミックな動きをキャプチャリングするため、スタジオは天井が高くて広い。計測データをキャラクターの動きに変換すべくコンピュータが何台も持ち込まれ、ちょっと怪しい雰囲気も漂う。

陰陽師よろしくエリア内に結界を張る

6メートル四方の空間をくまなく赤外線がカバーしているかチェックする作業は企業秘密なので撮影不可。スタッフが、長い棒をおごそかにまわしつつ歩く様は、まるで何かの儀式のようだった。

独自のノウハウの為撮影禁止!!

22個のマーカーを体中に付けてタコ人間の出来上がり

マーカーを全身につけ、赤外線カメラで、全身につけた22個のマーカーの位置をとらえる光学式。人間をとるのではなくマーカーのポイントの動きを読みとっていくのだ。マーカーをつける場所は動きの基点となる関節付近が中心となる。さぞかし動きにくいんじゃないかと思うのだが、アクターはさほど気にする様子もない。まるでタコ人間のようなスタイルで撮影が始まるのだった。

位置を確認しながらマーカーを装着。効率よく位置情報がわかること、動きの中でマーカー同士が重ならないような位置を選ぶのがポイントで、セッティングはかなり慎重に行われる。同時に動きの細かい打ち合わせも進められていた。

光学式と磁気式。モーションキャプチャー制作のふたつの手法を知るため、取材班はそれぞれのスタジオに行ってみることにした。

まず最初は光学式から。スタジオを覗くと、アクターが準備中。関節のキーになる部分に反射テープが張られたウレタン製のマーカーを装着している。赤外線をあて、その反射光を複数のカメラで捕らえマーカーの3次元の位置を計測するシステム。

赤外線カメラの位置は、高さ3メートルぐらい。動き方によってマーカーが重なったり陰に隠れたりしても、正確なデータはとれなくなる。う〜ん、なかなかデリケートなシステムなんだな。

「じゃあ、動いてみましょうか」

アクターが円周状に立てられたカメラの中央に立ち、剣を降り下ろす。わずか数秒の動きをカメラが捕え、データがコンピュータに送り込まれた。

とったデータがコンピュータで立体化され、アクターがゲームキャラに乗り移るまでの作業は、専門のオペレーターによって行われる。映画のワンシーンのように、点から線、そして面へとデータが加工され、いつの間にか線を組みあわせた人体のスケルトン画像がモニターに映し出された。なるほど、これがポリゴンの骨格になるんだな。ここまでくるとアクターの骨格ではなく、キャラクターの骨格になっている。そして色と陰影が加わると、おお、ゲームキャラが武器をもって動き回る画像が出てきたぞ!

完成したばかりの『ソウルキャリバー』のオープニング・デモを見せてもらうと、キャラクターたちは武器を自在に操り、なめらかな動きを見せていた。これらも、アクターたちの動きを素材にして作られたものなのだ。

一方、磁気式は怪しげな木造スタジオで作られていた。スタッフの好意で取材班も磁気を装着させてもらったのだけれど、けっこう重いし、コードがあるので3メートル以内でしか動けない。ただし、磁気式は、関節技や投げ技等センサーが隠れると困るような格闘シーンなどに向いている。

しかも、自分の動きがリアルタイムでキャラクターの動きになる。正拳突きをすれば、ちゃーんとキャラが反応するのだ。

■モーションキャプチャーシステムの性能比較表

	光学式	磁気式	機械式
基本システム ※1	カメラ6台、マーカ22個	発信機1台、受信機11台	エンコーダ14個 ※4
サンプリングレート ※1	120Hz	120Hz	400Hz ※4
測定範囲	8m×8m	半径3m	半径8m ※4
出力データ	位置、角度 ※2	位置、角度	角度
リアルタイム性	×	○	○
歪み	なし	あり	あり
セットアップ性	困難	容易	容易
同時計測数 ※1	2人	4人	4人
動きの制限	なし	ケーブルによる制限	エンコーダ、ケーブルによる制限
激しい動きの計測	○	×	×
マーカの隠蔽部分の計測	× ※3	○	○

※1 概略数値。設定や計測目的で異なる。
※2 ポストプロセス時に角度を計算。
※3 ポストプロセス時に復元可能
※4 メーカによって異なる。

磁気式モーションキャプチャー

複雑な動きをとりたい

リアルタイムでキャラクターの動きを確認したい

腕や太もも、手首、足首など動きの起点となる個所に磁気センサーをつけ、人工的に作られた磁場の中で動く。コンピュータが位置と方向を計測し、リアルタイムで3次元グラフィックスとして動きを再現。このとき、すでにキャラクターの動きに変換されているのがすごい。データは圧縮・加工を施され、完成へ。

あれ・・・?

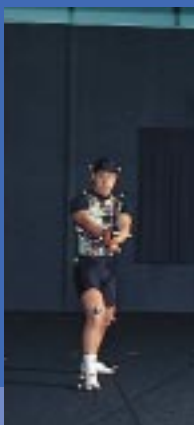
「はい、着きましたよ」クルマでぐるぐる走り回り、いったいどこに連れていかれるのか不安になったころ、ようやく磁気式スタジオに到着した。ところが、そこに建っていたのは古い木造の倉庫。最先端の施設を想像していたのに、こんなところがスタジオなのか……。ところがこれには理由があった。鉄筋の建物だと磁気データが狂ってしまうというのだ。それで、わざわざ木造の建物を探したという。な〜るほど、というわけでドアを開けると、しっかり改造されたスタジオがあったのでした。

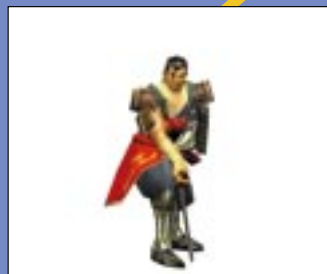
磁気センサー装着。こっちはイカ人間で勝負!

磁気式はどんな動きも逃さずキャッチし、しかもそれが短時間でリアルタイムにキャラクターの動きに変換されてその場で見れる驚きのシステム。でも、カラダに装着したセンサーから直接コードが機械につながっているからイカ人間みたいだ。装着されると手術を受けるような気分になってくる。

機材は総額ン億円

一見、さえない木造倉庫だが、磁気式スタジオの装備は高額機材がビシバシ、お宝の山。室内の磁場が安定しているかどうかを入念に調べてから、いよいよキャプチャリングが開始される!

磁場のチェックは撮影禁止!!

武器の動きまで感知する光学式の底力

肉体だけじゃなく、手にした武器の動きまでリアルにとりこめるのが光学式の利点。とはいえ技術的には人間の動き以上にムズカシい難易度D。武器の動きを見ればキャプチャリングのレベルがわかってしまうほどだ。たとえば『ソウルキャリバー』で使われたヌンチャク、槍、剣の動き。このリアルな表現力に、スタッフの実力を感じることができる。

■ 光学式キャプチャーデータでキャラクターが動くまで。

ここで光学式キャプチャリングの流れを説明しておこう。アクターの動きから得られた生データはマーカーの位置を点でとらえたもの。これをコンピュータで線のデータに加工すると、なんとなく人間らしい姿になってくるのがわかる。さらに面のデータに変換し立体化させると、ワイヤーフレームに覆われた像が浮かぶ。ここまで数分。これで２次元データが３次元になったわけだ。そこで今度はポリゴンへの加工に移る。いってみれば、面に着ぐるみをきせる感じだ。服の色などがテクスチャーマッピングされた状態になれば、ほぼ完成。これに人間の手による修正を加え、戦いのシーンが作られていくのだ。

1 2 3 4 5 6

へっぴり腰のパンチも、キャラが演じるとサマになる。いや〜、なんか強くなった気分だなあ。もちろん足の振り上げからして、早さも高さもアクターとの差は歴然だったけどね。

モーションキャプチャーでは読み込んだデータを後から画面上で修正することができるのだが、素材となる動きが迫力不足だと、どうしようもない。だからナムコのゲーム作りでは格闘のプロまで使って、カンペキな動きを目指す。ひとりのキャラだけで、とりこまれる動きは数百にもなるのだ。

リアルな動きを実現するためには、時間も手間も惜しまない。で、その素材を使ってさらに手を加え、よりダイナミックなグラフィックスを作ろうとしているのだ。技術が進歩したら、それを使ってさらにレベルの高いCGを追い求め、話題作がどんどん生まれるというように、この世界にはキリがない。取材班はすっかり、モーションキャプチャーを熱く語るスタッフたちに圧倒されてしまった。

たかがゲーム、されどゲーム。ここまでやるから、おもしろい作品が仕上がるんだよね。

なぜそんなにこだわるのか。その最大の理由は、少しでも不自然な動きがあったら、すぐにそれはプレイヤーたちに伝わってしまうからだそうだ。プレイヤーは自分が戦いの舞台に上がった気分でゲームをしているから、妙な動きにはビンカン。イメージどおりに反応してくれないゲームじゃ物足りない、ハイレベルなユーザーがいるからこそ、スタッフは彼らを満足させるような作品にしなくちゃと張り切るってことかな。

技術的にはすでに、肉体の動きだけではなく唇や目つきなど表情の変化までリアルに再現する目標に向かって動きはじめている。ゲームをいかに面白くするか。そこには、ナムコ開発陣、多くの人の意地とコダワリと技術がつまっているのだ。

アクターの研ぎ澄まされた動きが格闘をリアルにする

モーションキャプチャーは実際の動きをゲームキャラクターの動きとして再現する技術だから、演じるアクターの役割はゲームキャラの個性を決定づけてしまうほど重要。剣ひとつ振り下ろすにも、いっさいムダのない動きを見ていると、さすがプロだとうなってしまう。華麗なキャラクターたちの格闘シーンは、アクターとスタッフの汗と涙の結晶なのだ。

磁界のなかでアクションスタート！

磁気式はコードでカラダと機械がつながれているので光学式のような大きな動きはできない。その代わりどんなに複雑な動きをしてもセンサーがモレなく動きをキャッチしてくれるので、技は出しやすい。リハーサルを終えると、ひとつひとつの動きのバランスと美しさ、バリエーションなどを考えて、アクターは演技に入るのだ。もちろん、光学式でも複雑な動きもできる。

人間の動きは複雑そのもの。パンチを打つという単純な運動でも、あたる瞬間に手首が回転していたりする。こうした微妙な動きを計測できるのが磁気式の強み。角度の調整やノイズ処理など必要な修正をしてから圧縮される。

怖れを知らぬ取材班、デジタル・アクターに挑戦。しかし結果は…!!

自分の動きがリアルタイムでキャラクターの動きになると聞いては黙っていられない。さっそく格闘歴ゼロの取材班も“磁界体験”してみようとアクターと闘ってみた。しなやかなアクターの動きにはまるでついていけなかったけど、どうです、CGになると“らしい” 動きをしてるでしょ？

コンピュータにとりこんだ画像を、そばからカメラで写してスタジオのモニターで流せば、動きを確認しながらアクションすることができるし、役作りや演出もその場で行うことができる。これも磁気式ならではのメリットだ。モニターの上で動いているのは自分じゃなくてゲームキャラクターなのが、見ていて不思議な感じ。

DIGITAL ACTOR

「デジタル・アクター」と「CGのプロ」が熱く語る

格闘ゲームの行方とモーションキャプチャー技術の未来

役作りしてますから。憎たらしいポーズとか。

デジタル・アクター
玉寄兼一郎（たまより）さん

アクションの基礎を学び、様々な格闘技を取り入れる。デジタル・アクターとしては『ソウルエッジ』ミツルギ役でデビュー。以後、数々の作品で自慢の動きを披露している。役者としては、舞台や映画で活躍中。この８月には関根勤率いるカンコンキンシアター12「クドい！」(新宿シアターアプル)に出演。

──ナムコとモーションキャプチャー技術、みたいなところから話を始めたいと思うんですが

柳原 もともとは外部に制作を発注していたんですが、モーション、つまりゲームにおける動きの部分を効率よくやるためには、自社制作するのが一番いいんですよね。ノウハウが蓄積されるから。それで95年に『ソウルエッジ』を作る時にモーションキャプチャーチームを結成したのが始まりです。まだ3年ぐらいしかたってない。それでも『ソウルエッジ』から『鉄拳3』まで、すごい速度でレベルアップしていると思う。

河野 ぼくの場合、ナムコに入ったのが95年だから、光学式のモーションキャプチャー一筋。最初は試作室をスタジオ代わりにしてたな。マーカーの付け方や位置、カメラの設置など、あらゆるものが試行錯誤で……あぁ大変だった。いまでは取りたいものに合わせてカメラを並べるスタイルがいいとか言えるけれど、当時は何が正解なのか、やってみて考えるしかなかった。

柳原 失敗は数えきれないね。磁気式でいえばデータが拾えなくて動かなくなるとか、原因不明のノイズに悩まされるとか、そんなの日常茶飯事だった。

河野 それは光学式でも同じ。複雑な動きでマーカーがダブると、どうしてもうまくデータが取れないから、じゃあどうすればいいのかと。カメラの置き方も失敗しながらつかんだノウハウだしね。

柳原 ノウハウといえば、じつはモーションを撮ることより、撮った画像をうまく処理してキャラクターの動きに落とし込むことの方がムズカシい。ひとつひとつの問題をクリアして、知識や経験を積み重ねるしかないんだ。

河野 磁気式のスタッフとの情報交換などで、お互いの特性を生かすシステムがようやくできてきたという感じかな。

柳原 そうそう。磁気式と光学式が協力しなければ、いいモーションキャプチャーは作れない。

玉寄 ウホン！　まあ、苦労しながらもここまで何とかやってこれたのは、やはり動きのデータを提供する役者あってのものじゃないかと思うんだけどさ。

柳原 あれ、強気だねえ。まるで自分がヒーローのような口ぶり。

玉寄 ハハハ、ま、そこまでは言いませんが。

柳原 でも、いい素材がないと、いくら技術があってもしょうがないってのはあるね。だからこそプロレスラーの鈴木みのるさんやテコンドーの黄秀一さんに協力してもらったわけだし。その役者陣でも、もっとも数多く仕事をしているのがキミだってのは認めるよ。

玉寄 ぼくの華麗な動きがどうしてもほしいと。

柳原 使いやすいだけだったりして。というのも、彼とぼくは昔からの知り合い。スーパーの屋上で子供ショーをやってる頃から知ってるわけだ。つまり、彼の動きはよくわかってるからイメージがしやすいのね。動きに関してアイデアがすごくあることもわかってるし、一緒に考えながら作っていける。実際『ソウルエッジ』では10時入り、11時開始で夜の8時まで、一日で120モーションやったこともあるもんね。

河野 確かに現場で考えて撮影することが多いから、自分でキャラクターに合わせて動きが作れる役者さんだとすごく助かるな。

玉寄 役者サイドとしては、モーションキャプチャーだと自分の動きのクセがモロにでておもしろい。友だちに言われますよ、あれやったのおまえだろうって。わかるらしいね、微妙な動きに役者それぞれクセがあるから。

柳原 いちいちカッコつけるからね。足の踏しめ方。肩のいからせ方、腕の組み方。ゲームを見れば、これは玉寄だなってすぐわかる。

玉寄 おかしいな。キャラによってはナチュラルな演技にしているつもりなんだが（笑）。あ、でも『ソウルブレード』(『ソウルエッジ』PS用海外版）で女性キャラをやった時、ガニまたでバック転をやってて気付かなかったことがある。

柳原 しかも直さずそのままゲームに。それが賞まで取って世界中の人に見られてしまった。

玉寄 直してくれると思ったのに……。

柳原 見せしめです（笑）。

河野 ただ、持ち上げるわけじゃないけど、役者さん次第でキャラクターの動きが変わり、ひいてはゲームの出来まで影響されるのは事実。たとえば女性キャラを男性が演じようとしても違和感があるんですね。動きはデータ化され、まったく違うCGで動くのに、やはり男が演じるとヘンな仕上がりになる。あと、役者のうまいヘタも確実にあるし。

玉寄 役作りしてますから、憎たらしいポーズとか（笑）。

柳原 くだらないモーションいっぱい作るもんなあ、『鉄拳3』のタイガー・ジャクソンとか。『タイムクライシス2』のやられ役もほとんどキミだし。あれだけのバリエーション出すのって他の人にはできないよ、うん。

玉寄 ホメられてる気がしないな。個人的に気に入ってるのは『鉄拳3』のフォレスト・ロウですね。あのキャラはジークンドーを意識して動いたんだけど、かなりいいセンいってると思う。

河野 今度の『ソウルキャリバー』で一番苦労したのはムチのような武器（蛇腹剣・アイヴィーブレード）だった。新しい武器を使うのでテストを重ねてデータをとったのだけど…。ああいう不定形の武器は本当にムズカシいんだ。あの"しなり"をどう自然に出すか。

柳原 うん、あれはヌンチャク以上の難易度。スケール合わせが大変だし、かなり研究したもんね。

──オープニング・デモを見たらカッコよくできてましたよ。どうやって克服したんですか

河野・柳原 その方法は秘密です（笑）。

──せめて、これからのモーションキャプチャーがどうなるか教えて下さいよ

河野 光学式には後処理がつきものですが、カメラの精度アップ、新しいソフトの導入などでスピードアップしてきた。リアルタイムになるのも時間の問題じゃないかな。赤外線での撮影が何か新しいシステムに切り替わって…10年後には、いや早ければ3年でそうなるかもしれない。

玉寄 すると、いまより制約が少なくなって、もっともっとダイナミックな動きやトリッキーな動きが自由にできるってことになるのかな。

柳原 また気味の悪い動きをいろいろするんだろうなあ。

玉寄 失礼な。ゲームする人に不気味さを感じさせるクールな演技といってほしい。

柳原 磁気式の場合、すでにリアルタイムだし、ハード的にはこれ以上ないところまで進んでる。無線式にして動きやすくするとか、ノイズを取りやすくしたりはもちろんあるけど。まあ行きついているんで、とりあえず光学式がんばれってところだね。

玉寄 しかしキビシイですね、アクター側は。動けば動くほどデータが残されるのだから、モーションのネタがなくなったらクビです。しかもデータは冷酷だから肉体の衰えを見逃さない。玉寄も5年前に比べるとキレがないな、とかね(涙)。

柳原 でも、若い時の動きをデータで再現できて、細かいところまで客観的に見れる。そこまで、きてるんですよCG技術も。

玉寄 う〜ん、そうかあ。

河野 ましてゲームキャラでは表情はいらないしね。でも、逆にゲームだから時代に合ったモーションが要求されると考えることもできる。いま、格闘ゲームのCGはポリゴンが相場だけど、それだっていつまで続くかわからない。リアルさを追及していけば、ポリゴンでは表現の限界もある。

柳原 ゲームにおけるCGはどうなるかというテーマだよね。どんどん実写に近くなるのか、それともCGとして美しくなり、バーチャルだとわかるけどキレイな画面を追究するのか。

河野 個人的には実写に近づくより、デフォルメされたキャラにリアルなモーションがあてはまっているほうがおもしろいと思う。

玉寄 役者としてもそっちの方向にやりがいを感じるな。かなり特殊な演技だろうけど。

柳原 ひとつのジャンルだね。デジタル・アクターと命名しよう。

玉寄 なんだか人間じゃないみたいだ（笑）。

柳原 話を戻すと、ぼくたちが作っているのは映画じゃなくて、あくまでゲームであるってことだよね。モーションキャプチャーの技術は目一杯使うけれど、目指すところは優れたCGムービーというより、撮ったキャプチャーデータをどうゲームに生かすか。ゲームとしての加工の技術がすごいっていう進化が望ましいよね。ともかく、現段階では将来の予測なんか誰にもできないのだ！　だからこそ先が見えなくて楽しい！

玉寄 とにかくカラダ鍛えとこうっと（笑）。

1995年、ソフト業界からの転職で開発部へ。まだ発展途上だった光学式モーションキャプチャーをゼロから学び、『リベログランデ』PS版、『ファミスタ64』、そして『ソウルキャリバー』まで、試行錯誤しながらノウハウを蓄積してきた。進化を続ける光学式の未来に賭ける“仕事人”だ。

第一開発部門
開発技術部主任
河野哲也さん

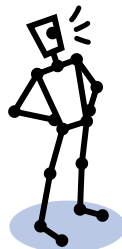
VS 開発部主任
柳原孝安さん

1990年入社。プログラマーとして数年間働いた後、剣劇アクションゲームを開発すべく『ソウルエッジ』を企画。Ver1発売後モーション作りの部分を効率よくしようと、'95年にモーションキャプチャーチームを結成した。磁気式のスペシャリストとして『鉄拳3』PS版、『風のクロノア』『ファミスタ64』など関った作品は多数。

GAME CREATOR

Motion capture

これでトドメだ！ モーションキャプチャー大研究

ナムコ・バーチャル・テック研究室の哲人、Mr.馬場が語る

「デザイナーとプログラマの狭間で、私は次世代ゲームアニメーション技術の夢を見る」

はじめまして、馬場です。ナムコの研究開発者のひとりです。光学式、磁気式のシステムについてはすでにある程度わかったことでしょうから、ここではおもに、キャプチャリングした画像を、いかにしてゲーム上でリアルに再現するかについてお話しましょう。

モーションキャプチャーのデータというのは１秒に60フレーム、つまり秒間60ものデータをとっているんです。たとえば蹴りの動作も、コンピュータでは蹴り始めの姿勢から蹴り終わりの姿勢まで各関節の位置データの点列で記録されます。それを三角測量の技術で３次元化することでリアルな動きが再現できるんですね。ところが、これらのデータをそのままで使おうとすると膨大になり、家庭用ゲームの規格にはとても収まらなくなってしまう。つまり、業務用『鉄拳３』を完全にＰＳ版に移植するには、ＰＳの容量が足りないのです。

ではどうするか。データを圧縮しなければならんわけです。ま、これが言うは易しというやつで、10分の１以下に圧縮し、なおかつ質を落とすなと言うんだから大変なことです。ゲーム制作現場に使用されているＣＧツールでは圧縮伸長による誤差が大きすぎてお話にならず、オリジナルソフトを開発する必要が生じてきたわけです。そのための研究開発、圧縮伸長技術の追究が、私たち部署の仕事です。自慢するわけではありませんが、ナムコが今回開発したＣＧツールは本当に素晴らしいと思っています。残念ながら詳しいことは言えないんですが。極秘事項ですから。

しかし、いくら技術を究めても人間の画像処理能力にはなかなか追いつきません。データの圧縮伸長処理に伴うわずかな誤差（画面の震え）も見逃さず「なんかヘンだな」と認識してしまい、動きの不自然さを感じてしまうのです。とくに格闘ゲームは人間の肉体と肉体がぶつかりあうバーチャル空間ですから、ぶつかった感じ

がしない動きでは話になりません。そうでないと気分よくゲームを楽しんでもらえないから、我々も必死です。どんな複雑な動きにも対応しリアルな動きを再現出来るアルゴリズムを求めて、夜遅くまでデータと格闘することもしばしばですね。

ゲーム開発ツールの研究開発を担当するものにとって、“圧縮がムズカシいから”と逃げてるようじゃダメなんです。デザイナーの全力投球から生まれる優れたモーションを受け取り、ベストの状態で加工して、担当するプログラマに渡す。データの劣化はすぐゲームとしてのおもしろさの低下につながりますから、まったく手は抜けません。

皆さん、私はこう思うんです。ゲームの動きというのはデザイナーが考えて形にし、我々研究開発者がベーシックな部分を支え、プログラマが遊びのセンスを加えて世の中に送りだしています。次に、プレイヤーたちの鋭いセンスによって“いい動き”と評価されると、それがデザイナーやプログラマの励みとなり更なる段階に進むことができる。その繰り返しなんじゃないかなとね。単純にリアルであればいいというものじゃないんです。私は研究開発者ですから頭で考えてしまいがちなんですが、ゲームは感覚で遊ぶもので、理屈を超えた部分がたくさんあるんですね。

今後、我々がやっていきたいのは現在ゲーム制作の中で最も人手と時間がかかるモーション作りの仕事を簡単に効率よくできるシステムを構築することなのです。現状、ゲームで使われた動きデータはあまり再利用がされていないのですが、それらをデータベース化し、簡単な操作で動きの合成や変形などの加工ができて、デザイナーの意図する新しい動きを作るシステムです。運動力学などを取り入れて、すごく勢いのある動きを自動生成するシステムも興味があります。これらの技術が、ゲームマシン上でリアルタイムに実現できればゲームはもっと面白くなるでしょう。

ゲーム業界はリアルタイム性だけではなくインタラクティブ性が要求されるので､プレイヤーの意図に忠実な“動き”再現にこだわらざるをえません。ハードウエアの技術進歩も期待できるので、プレイヤーの指示通りの勢いのある動きをリアルタイムに自動生成する技術もきっと実現するでしょう。楽しみに待っていてください。

ところで話は変わりますが、現在のゲームマシンのレンダリングはポリゴンをベースにしていますが、将来はきっと曲面レンダリングのリアルタイム処理が実現するでしょう。実際、これができたら映像の品質が向上しゲームＣＧは確実に変わります。そうなったら、我々が取り組んでいる動きの品質をますます向上させる必要があります。そのための研究開発に追われますが、技術力では負けない自信があります。モーションキャプチャー技術を含め、進化を続けるゲームのアニメーション技術から当分目が離せないぞと言っておきましょう。

バーチャル・テック研究室　室長

馬場哲治氏

1972年、大阪大学工学部造船学科卒業。1974年、同大学院修士課程修了。同年､日立造船株式会社入社。1989年、高度映像技術研究所を経て株式会社ナムコへ。現在バーチャル・テック研究室室長。データを劣化させず圧縮すること、わずかなズレも見逃さない人間の目を満足させることなどをテーマに、CG技術の基礎研究に没頭している。

Mr.馬場のバーチャル語録その一

「我々が開発した動きデータの圧縮伸長ツールは誤差の少ない最高のもの。一研究開発者としてはプラグ・イン・ツールとして売り出したいくらいです」

Mr.馬場のバーチャル語録その二

「私は最初、圧縮などカンタンにできるだろうと思っていましたが、大間違いでした。プレイヤーは甘くないと思い知らされましたよ」

Mr.馬場のバーチャル語録その三

「ゲームのためのレンダリング技術とアニメーション技術がＣＧ技術発展の鍵」

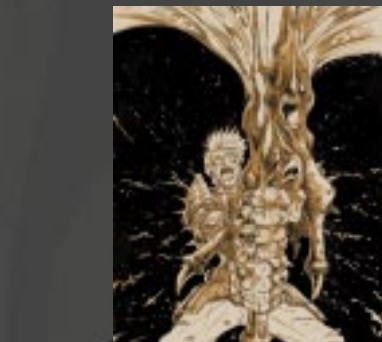
ついに登場したナムコ入魂の３Ｄ武器格闘『ソウルキャリバー』。キミはもう体験したか！ モーション製作には、あの『鉄拳３』のモーションチームも参加し、その完成度は保証付き。武器と武器の激しくも美しい闘いをじっくりと堪能して欲しい。

ソウルキャリバー　～プロローグ～

世紀の大海賊、キャプテン・セルバンテス。彼が二振りの邪剣ソウルエッジを手にしたことが全ての始まりだった。自分の部下を惨殺し、スペインの港町の住民もその刃の犠牲となった。それから二十余年、邪剣の噂は世界中に形を変えて伝わった。そして歴史に選ばれた者たちは、それぞれの理由でソウルエッジを追った。

鍛冶の神ヘパイストスの啓示を受けた聖戦士ソフィーティア。彼女はセルバンテスとの激闘の末、一方の剣の破壊に成功する。しかし同時にその破片を身体中に浴びて重傷を負ってしまう。怒り狂ったセルバンテスは、ソフィーティアにとどめを刺そうとするが、そこに現れた「闇の狩人」タキがそれを阻む。

一本の剣を失い均衡の崩れたセルバンテスと妖怪ハンターのタキ。壮絶を極めた闘いはタキの勝利で決着がついた。ソウルエッジのかけらを手に入れたタキは、辛うじて息のあったソフィーティアを抱えてその場を去った。

幼きダークサイド、ジークフリード。彼が仇討ちの剣を求めて港町を訪れた時、そこには海賊の船長と思われる死体が一体倒れているだけだった。その手に一本の剣を見つけた彼はそれを手に取ろうと近づいた…。その瞬間、死体は業火に包まれながら立ち上がった。その姿はあたかも邪念がセルバンテスの亡骸を借りて具現化したもののようだった。始まる死闘。少年の巨大なツヴァイハンダーが轟音と共に空を斬る。闘いが終わった時、既に死体は燃え尽き、少年の手には根本から折れたツヴァイハンダーが握られていた。彼の瞳に映っていたのは、今だ業火の残り火を宿すソウルエッジだった…。宿主を失い、暴走寸前の状態のソウルエッジに導かれるように、やはり歪んだ精神の持ち主が手を伸ばす…。

その夜、スペインの海岸で不思議な光景が目撃された。白い光が柱となって天を突き破り、雲の上で拡散した一瞬の美景の正体が、後に世界中で災いを引き起こす種「イヴィルスパーム」であったことを、目撃者達は知る由もなかった。

そして歴史は新しいページへと移る。全ては十六世紀のできごとである。

フィールドを駆け抜けろ 8WAY-RUN

アスタロスの攻撃を8WAY-RUNでかわすマキシ。フィールドを自在に移動し相手の隙をつけ！

複雑に絡み合う 運命の戦士たち

邪剣ソウルエッジを使い殺戮を繰り返すナイトメア。その野望とは一体何か!?

華麗なる モーションの数々

新キャラの香華（シャンファ）。華麗な動きは中国武術のチャンピオン李天媛先生をモーションキャプチャーすることで再現された。

※画面は開発中のものです。

操作紹介

移動（レバー）
Ａ：横斬り
Ｂ：縦斬り
Ｋ：キック
Ｇ：ガード
ジャンプ：Ｇ押したままレバー↑
投げ技：相手の近くで Ａ＋Ｇ OR Ｂ＋Ｇ

［8WAY−RUN］
レバーを同じ方向に２回入れることでキャラがその方向に走り出す。キャラを思いのままに走らせ、相手を追いつめろ。

［ガードインパクト（弾き・捌き）］
ガードインパクトは『ソウルエッジ』にもあった特殊ガードだ。今回は弾き（→G）と捌き（←G）の２種類のガードインパクトが登場。弾きは相手が一瞬硬直し、捌きは相手を受け流し側面や背面を取ることができる。いずれにしても、闘いの流れが有利になるこのシステム。使わない手はない！

SOULCALIBUR TM
『ソウルキャリバー』にはゲーム内容はもちろんのこと、キャラや世界観にも非常に緻密な設定が用意されている。今回はキャラクター達の関係をメインに紹介。これらを知ることで、更に深くゲームを楽しむことができるであろう。
ソウルキャリバー
相関図
???
誓いの再臨～
ソフィーティア・アレクサンドル
使用武器：ショートソード&スモールシールド
武器名：オメガソード&エルクシールド
流派：聖アテナ流
年齢：21歳
出身地：アテネ／オスマントルコ帝国
トキ
滅鬼丸を奪う。
探している。
師事
滅鬼丸を託す。
八兵衛
親子
千恵
恋仲
封魔の朧（おぼろ）影～
タキ
使用武器：忍者刀
武器名：裂鬼丸&滅鬼丸
流派：夢想抜刀流
年齢：25歳
出身地：日本
いつも邪魔され手を焼く。
封印を破って脱出したので追いかける。
戦国の用心棒～
御剣平四郎
［みつるぎ・へいしろう］
使用武器：日本刀
武器名：獅子王
流派：天賦古砕流・改
年齢：25歳
出身地：日本
李龍
（生死不明）
ソウルエッジ探索を依頼。
ソウルエッジ探索第三陣
明皇帝
雑技団を装った
ソウルエッジ探索隊
兄妹
美美
宮廷女官
傷ついたソフィを助ける。
破片を入手、滅鬼丸に埋め込む。
滅鬼丸をぶつけて相殺しようとする。
ソウルエッジ♀
フレデリック
（ジークの父）
最凶の妖怪
猛怒託妖
ソウルエッジを手に入れたと聞き、探す。
李龍探索を依頼。
所属
破壊するが、その破片を体中に浴びてしまう。
ペア
自ら殺害。復活に尽力。
強い力に引き寄せられている。
狙う
ソウルエッジ♂
相反する存在
ソウルキャリバー
=
護法剣
護法剣を託す。
亡き主人の最後の望み。
盟約の盾
シュバルツ・シュトローム
再会を願って護法剣を渡す。
?
香華の母
香華の父
元祖からくり忍者～
吉光
使用武器：日本刀
武器名：名刀吉光
流派：卍忍術
年令：不明
出身地：不明
救いたいと思っている。
利用
使用武器：ジャイアントアックス
武器名：クルトゥエス
流派：ギュルクス
年齢：3歳
出身地：不明
アイヴィーブレードに力を与え、利用する。
ソウルエッジ奪取目的。
魔人の尖兵～
アスタロス
涼風の旅芸人～
香華［シャンファ］
使用武器：中華剣
武器名：護法剣
流派：母より伝承された剣法
年齢：16歳
出身地：明
姉妹
香蓮
護法剣を奪う。
兄妹のように育つ。末法鏡を託す。
母から引き離し育てる。
ソウルエッジ破壊希望。
蒼き悪夢～
ナイトメア
使用武器：ソウルエッジ
武器名：ソウルエッジ
流派：ソウルエッジの記憶？
年齢：不明
出身地：不明
李龍と勘違い。
香華に似ているので気になる。
滅法棍
末法鏡
真行山 臨勝寺
死してなおソウルエッジ探索を依頼？
奈落の番人～
ヴォルド
使用武器：カタール×2
武器名：シェイム&ブレイム
流派：我流
年齢：46歳
出身地：パレルモ
ソウルエッジのにおいを感じ追っている。
イビル化した体を浄化するために旅立つ。
捨てられていたところを拾われ、育てられる。
武術顧問
反目
ベルチー
絡みつく孤高の刃～
アイヴィー
使用武器：蛇腹剣
武器名：アイヴィーブレード
流派：アンリレイトリンク
年令：28歳
出身地：ロンドン／イギリス
新たなる刺客
親友の敵討ち。
友情
師事
謎の老人
南海の伊達男～
マキシ
使用武器：ヌンチャク
武器名：覇刀原（ふぁていはる）
流派：七閃架裏破手（しっせんかりはでぃ）
年齢：24歳
出身地：琉球王国
マキシの船への乗船を許可。
目覚めし宿命～
キリク
使用武器：棍
武器名：滅法棍（&末法鏡）
流派：真行山臨勝寺棍法奥伝
年齢：19歳
出身地：幼少の頃より臨勝寺にて育つ。詳しくは不明。
灼熱の志士～
黄 星京［ファン・ソンギョン］
使用武器：中華刀
武器名：蒼霧
流派：黄式大刀術
年令：28歳
出身地：智異山／李氏朝鮮
成美那
（家出中）
探す
親子
成漢明
師事
旧友
李瞬臣
（水軍提督）
ミナ探索を依頼。
参加
指揮
李氏朝鮮 沿岸警備隊
遭遇～引き分け
対決したが勝負つかず。
襲撃・乗組員全員惨殺。
団長
義兄弟
キャン
海賊団
団員の一人
そして歴史は新たなる展開を迎える――
『ソウルキャリバー』にはゲームをじっくりと楽しむための仕掛けが、いくつか用意されている。その一つにパスワードがある。ゲーム中、様々な条件を満たすと、なにやら意味深な言葉が現れるのに気付いたであろうか。この言葉をナムコ・ワンダーページで入力すると、なんと『ソウルキャリバー』についての様々な情報やグラフィックなどを見ることができるのだ。今回紹介した相関図は『ソウルキャリバー』という壮大なストーリーの一部に過ぎない。噂では、今回紹介したキャラ達に深く関わりのある人物や、大いなる野望をもった戦士が、まだ存在するという。こうした情報も今後HP上で公開していくぞ。なお、パスワードもタイムリリースで変わるらしいから、こまめなチェックが必要だ。それぞれの思いを胸に秘め、闘いに赴く戦士達。数多の運命は複雑に絡み合い、新たな伝説を織り成すであろう。その行く末は、キミたち自身の目で確かめて欲しい！
ナムコ・ワンダーページ
http://www.namco.co.jp/
ノワーズの読者だけに
㊙パスワードを特別公開！
EDGE OF SOUL
そして新たなパスワードを発見！
ヒントをもとに解読してくれ！
HE O OF HISTO Y
ヒント
「歴史に選ばれて人は戦士となり、歴史に刻まれて戦士は英雄となる」（14世紀の吟遊詩人歌）
プレゼント!!
アジア・オセアニアで使われている販促ステッカー。両面に絵が描いてあるから、窓に貼ればいつでもキリクに会える！国内では手に入らないこの激レアステッカーをなんと20名のキャリバーファンにプレゼント！ご希望の方は本号とじこみハガキでご応募下さい。

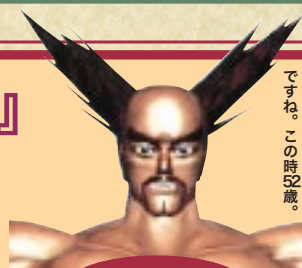
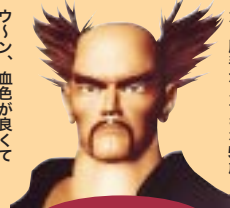
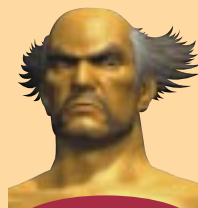
新製品のルーツを探る ナムコ知新

第2回 格闘ゲーム編

格闘……人は様々な理由で闘う。生きるため、己の野望を達成するため、愛する人を守るため…（ちょっとクサい）格闘というと野蛮なイメージも浮かぶが、格闘ゲームは決められたルールの中で互いの技を競い合う一種のスポーツといえる。今回は闘争本能に火をつける熱い格闘ゲームをコンシューマー（家庭用）とアーケード（業務用）に分けて大紹介。準備はいいか！？それではナムコ知新・格闘ゲーム編、レディィィッゴーッ！

『平八写真館』

三島平八。この人抜きにナムコ格闘ゲームは語れない。格闘ゲーム特集の特別企画として、彼の容姿の変遷を見てみよう。

『鉄拳』
ウ〜ン、血色が良くて（？）肌がテカってます。ヘアースタイルもビジュアル系って感じですね。この時52歳。

『鉄拳２』
以前より貫禄度アップ。業界にオヤジフィーバーを起こした。胸毛がステキな54歳。

『鉄拳３』
年齢も73歳になり、オヤジというよりオジイサンになったけど、力強さは少しも衰えず。さすがは世界の平八デス。

明日の格闘

初期の格闘ゲームはプロレスやボクシングなど実際のスポーツをもとに作られた。その後、技術が進歩し、グラフィックや動き、音楽などにおいて、より緻密な表現が可能となった。現在では独自のルール、対戦システムを盛り込んだ完全オリジナルの格闘ゲームが主流となってきている。今後はより多くの動きを再現するために実際に手足を使って操作する格闘ゲームや、プレイヤーの動きをリアルタイムでモーションキャプチャーしながらプレイするなんてものも出てくるかもしれない。いずれにしても、熟練者だけでなく初心者でもキャラを思い描いた様に動かせて、自分のファイティングスタイルをリアルに再現できる格闘ゲームの登場を期待したい。

アーケード（業務用）

1993
3月『ナックルヘッズ』

ナムコの業務用初の対戦格闘ゲーム。未来のテレビショーという設定の中、６人のキャラが戦いを繰り広げる。２対２に分かれて最大４人までの同時プレイが可能。

1994
12月『鉄拳』

ナムコのポリゴン格闘ゲーム第一弾。次々と技を繰り出す10連コンボやガード不能技などの新システムを導入。

1995
8月『鉄拳2』

前作の主人公（一八）とボス（平八）の立場が逆転するという衝撃的な交代劇が話題となった。他にもタイムリリースで使用可能キャラが増えるなど新要素も取り入れられた。

1996
2月『ソウルエッジ』

武器を使用して闘う、『鉄拳』とは違う流れの格闘ゲーム。鍔迫り合いなど武器格闘ならではの操作が楽しめる。武器を振りかぶった時の残像が美しい。

1997
3月『鉄拳3』

前作の操作を更に進化させ、横移動や受け身といった操作を取り入れることで、より爽快かつ奥深い対戦が可能になった。『鉄拳2』から19年、主人公は一八の息子の仁という設定も話題になった。

12月『新日本プロレスリング闘魂列伝3』

トミーと共同開発したプロレスゲーム。登場するレスラーは新日本プロレス所属の実在レスラー。『鉄拳』などと同様にタイムリリースで使用できるレスラーが増える。

©NJPW ©1997TOMY ©YUKE'S

1998
3月『エアガイツ』

ナムコ・スクウェア・アーケードプロジェクト第一弾タイトル。障害物を相手にぶつけたり高低差のあるステージで闘ったりと自由度の高い格闘ゲーム。

©スクウェア／ドリームファクトリー

7月『ソウルキャリバー』

『ソウルエッジ』に続く武器格闘ゲーム第二弾。グラフィックやキャラの動きが大幅にパワーアップ。タイムリリースでキャラが増え、壮大なストーリーが徐々に明かされる。

※『ソウルキャリバー』の画面は開発中のものです。

コンシューマー（家庭用）

1986
4月『タッグチームプロレスリング』（FC）

４人のレスラーが登場するプロレスゲーム。場外乱闘や凶器攻撃なども再現。対戦プレイも楽しめる。

©1986 DATA EAST CORP./NAMCO LTD.

1987
6月『ファミリーボクシング』（FC）

パワーポイントを配分して自分のボクサーが作れる。パスワードを使って育てたキャラ同士の対戦もできる。

1989
7月『ケルナグール』（FC）

ダジャレの様なタイトルとは裏腹に内容はかなり本格派。キャラクターはＲＰＧ方式で様々な技を習得し強くなる。

©1989 GAME STUDIO INC./1989 NAMCO LTD.

1992
12月『スーパー大相撲熱戦大一番』（SFC）

日本の国技、相撲がついに登場。ボタンと十字キーの組み合わせで様々な技が使用できる。

1994
6月『幽☆遊☆白書2 格闘の章』（SFC）

移植

1995
3月『鉄拳』（PS）
3月『幽☆遊☆白書FINAL 魔界最強列伝』（SFC）

アーケード版完全移植の他、ＰＳ版ではエンディングムービーが追加されストーリーが語られた。またアーケード版では使用できない中ボス、大ボスが使用可能になった。

移植

1996
3月『鉄拳2』（PS）

鉄拳シリーズの人気を不動のものとしたミリオンセラーソフト。何人勝ち抜けるかを競うサバイバルモードやプラクティスモードなど、スキルアップするためのモードが満載。

移植

12月『ソウルエッジ』（PS）

アーケード版の完全移植はもとより、究極の武器を求めて旅するエッジマスターモードが登場。また美麗なオープニングムービーはシーグラフ97に入選した。

移植

1998
3月『鉄拳3』（PS）

アーケード版の完全移植の他、襲いかかる敵を次々と倒し進んでいく鉄拳フォースモードや、ビーチバレーをモチーフにした鉄拳ボールモードなど１本で何度も楽しめる。

FC：ファミリーコンピューター
SFC：スーパーファミコン
PS：プレイステーション

これも格闘ゲームなのか!?

シンプルな内容ゆえに余計熱くなってしまうのが、このゲーム。実はどちらにも壮大なバックストーリが用意されている。笑っちゃうかもしれないが、これらもソウルフルな格闘ゲームといえるのではないだろうか。

92年『ボタン早押し選手権』
ボタンを先に12回押した方が勝ちという超シンプルルール。勝負が決まった瞬間、敗者の手にはピコピコハンマーが振り下ろされる。

95年『空気早入れ選手権』
ポンプから空気を送り込み、相手の風船を先に破裂させたプレイヤーが勝利。敗者はバン！という破裂音でビックリする。（※実際には風船は割れません）

闘いは 続く!!

前回の『ナムコ知新』に誤りがありました。「株式会社ナムコに社名変更」は1975年ではなく1977年です。お詫びして訂正いたします。

これであなたもナムコ通？！

隠れキャラ＆裏技 大・公・開!!

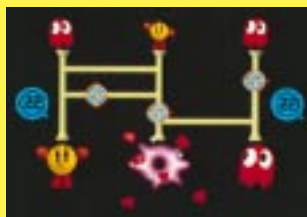
第2回

トラックボールレース＆測定編

『第一回 スポーツ・体感ゲーム編』は皆のゲームスピリッツを刺激しただろうか？ 今回は2種類のゲームの紹介だ。両ゲームとも、中々簡単にはワザを出せないかもしれないけど頑張ってみてくれ。

根強いファンが多いこのゲーム。人類全能化を計画しているだけあって、これから紹介するワザは、どれだけ『技・脳・体』をやり込んでいるか、素晴らしい反射神経を持ってるかに掛かってくる。

その1

「総合能力開眼度」100％以上を出す！

「体測定」になったら「推測反射能力」を選ぼう。ここがポイントだ！

素速くあみだをよんで、ミスすることなくパックマンを21匹以上たおす。そうすると…

これだ!

「100％」以上の数字が！

その2

1m以上の測定結果用紙を出す！

「技・脳・体」測定全てを「A+」でクリア！総合評価ももちろん「A+」。この後がすごい…

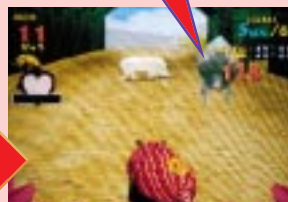
1メートルもある測定結果が！大胆にも編集者の「脳」と比べてみました。どうです！編集者の足よりも長い…

かわいいアルマジロが短い足で一生懸命走る姿は涙を誘う？トラックボールを思いっきり転がし、障害を乗り越えてゴールを目指せ！

その1

コインを入れたら

「障害コース」を選択

このブタのうしろ！

コース中盤、歩き回るブタが前方に見えてくる。その中、右側に大きな黒いブタが見えてくる。この黒ブタの真後ろに、抜け道が！

ズンズンいって、コース内のサルにぶつからないように進めればショートカットになるのである。

その2

アルマジロレーダーを出す！

障害コースかすぷりんとコースのどちらかを選んだらそのままボタンを押しつづけたままにする。

画面がスタートのカウントをはじめるので、「3」がでたらすぐに離す！ここがポイント。

見てみて！「アルマジロレーダー」が！

これで敵と自分との距離が分かるってモンだ

コース内にUFO出現？

「障害コース」の中で、どの位置にUFOが出現するかはランダムだが次のA～Dの地点を決まった時間に通過すると見ることができる。これは超レア！

A スタート位置	→	(1秒後～10秒間で) 横断幕の上辺りを横切る
B 壊れ橋を渡った直後	→	(8秒後～10秒間で) 正面の岸壁の間を横切る
C 大ジャンプ台を飛んでいる時	→	(常時) 真正面の彼方に浮遊している
D ラスト	→	(37秒後～10秒間で)直線左からゴールの競技場の右彼方へ飛び去っていく

UFOだ!!

君の名前がゴールドプレートに！

すぷりんとコース→40秒未満のタイム、ボーリングでALLストライク

障害コース→イベント攻略成功で、星を11個全て取り、ボーリングでALLストライク

普段は赤いネームプレートが、ゴールドに！ヤッホー！

愛とサクセスのメディアパーク

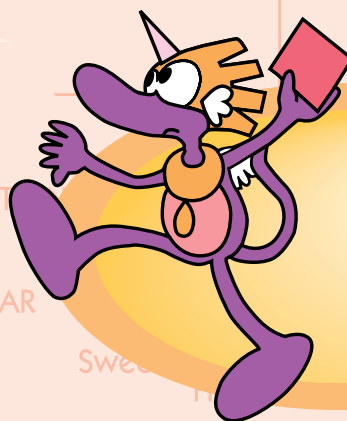
WONDER EGGS 2

Produced by namco

遊びを究める新アトラクション

「ワンダーラリー」が登場!!

WE2のすべてのアトラクションを制覇して、遊びのキング「グランドマスター」を目指せ！

『ワンダーラリー』は、WE2内の22のアトラクションと8つの飲食・ショップのすべてを体験、挑戦し、パーク内に隠された「謎」を解き明かしながら、最高の名誉である遊びの師範「グランドマスター」を目指すもの。カップルで、グループでトライすれば、大いに盛り上がりそうだ！いざ、チャレンジ!!

Start!

まずは、スタートブースでアトラクションの攻略法やガイドマップ機能を持った「ラリーブック」を購入。さぁ、遊びを究める旅のスタートだ。

チャレンジ1

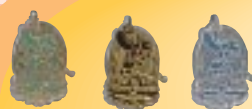
スタンプとシールを集めよう！

アトラクションにチャレンジして「トライアルスタンプ」を集めよう。
また、成績に応じて「マスターシール」がもらえるぞ！
パーク内でお買い物してもシールがもらえるよ。

チャレンジ2

隠れスタンプを見つけよう！

パーク内に隠された4つのピラリスタンプをみつけよう。
次にスタンプの謎を解き、封印された「エルズの扉」を開けて、「エルズの紋章」を手にいれよう！

「メビウスクリーク」には、7文字のある言葉が隠されている。出口でその言葉をアトラクター（スタッフ）に告げるとマスターシールをゲットできる。

Goal!

グランドマスターになるとこのブロンズ・シルバー・ゴールドの勲章バッチがもらえるぞ！パーフェクトならスペシャル勲章バッチだ！

本邦初公開！これぞ、遊びの勇者である証「エルズの紋章」ダ！「エルズの紋章」を受け、「マスターシール」を5枚以上獲得した人には、ゴールブースで「ワンダーマスター」の称号と特典が授与される。ヤッホー！

ノストーラの大予言書　第99節
ラペロ暦1099年サラギの月、
ラペロの村にいかづちを落とすであろう。
「ノストーラの大予言」から村を救うため、
遊びを究め尽くし、
自在に操る者「グランドマスター」を集めることになった。
エルズ広場を多くのグランドマスターで埋め尽くすことで、
魔王ゴドーを打ち破ることができるという。

称号と特典

一定の成績をおさめてゴールしたドリーマーには、その栄誉をたたえて、称号と特典が授与されます。

称号	ワンダーマスター	グランドマスター			
勲位	遊びの勇者	遊びの名人	遊びの達人	遊びの鉄人	遊びの超人
これをクリアしよう！ スタンプ	ピラリススタンプ4つと「エルズの紋章」を押す	全てのスタンプを押す！（エルズの紋章なども含みます）身長制限等により御利用が不可能な場合は免除されます。			
これをクリアしよう！ シール 中学生以上	5枚以上集める！	10枚	30枚	50枚	パーフェクト
これをクリアしよう！ シール 小学生以下	3枚	5枚	15枚	25枚	パーフェクト
賞		ブロンズ勲章バッジ	シルバー勲章バッジ	ゴールド勲章バッジ	スペシャル勲章バッジ＋認定証
特典	両パークとも、パスポートを1000円引きで御購入いただけます。	両パークとも、入園無料、またはパスポートを50%OFFで御購入いただけます。			

★この特典は次のテーマパークでご利用いただけます。
ナムコ・ワンダーエッグ2：第2期営業期間中有効（'99年2月末日まで）
ナムコ・ナンジャタウン：認定日より1年間有効

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

飯田

東に南アルプスと伊那山脈、西に中央アルプスを望む飯田市は日本のほぼ中心に位置する。昭和22年に大火があり、昭和28年に復興の願いを込めて市内中央の通りに約400mの「リンゴ並木」が作られた。以来、地域の中学生により守り育てられ、現在では飯田市のシンボルとなっている。

これが「日本の道100選」にも選ばれた「リンゴ並木」。毎年10月頃には真っ赤に熟れた実をたわわにつける

STAFF

いつでも元気いっぱいのスタッフ
前列左より下平さん、高木さん、赤塚店長、桑原さん、酒井さん。後列左より藤澤さん、原さん、池野さん

CITY OF APPLE STREET
IIDA

国道153号線沿いに、ひときわ目立つ建物が出現。それがNAMCOLAND飯田店。1、2階合わせて約100台のホットなマシンが君を待っている。友達同士はもちろん、ファミリーやカップル、学生と、どんな人でも楽しめる懐の深さが嬉しい。飯田で今最も注目のプレイスポットだ!

■ NAMCOLAND飯田店
長野県飯田市座光寺3991-1
☎0265-23-9244
12時〜24時（土日祝は10時〜）
年中無休

目を引くデザインのNAMCOLAND飯田店
夜はネオンやイルミネーションで美しく彩られる

明るい店内には話題のゲームが盛りだくさん。
体感ゲームや、メダルゲームが特に人気だ

『アルペンレーサー2』で対戦中の女の子2人。
勝敗の結果は!?

「学校の帰りに寄ってみました」夕方は学生客も多い

「このお店は今日で3回目でーす!」と女の子グループ

NAMCOLAND飯田店
至善光寺駅
ヤマダ電気
至松川
ブックオフ
ツタヤ
わたはん ホームエイド
国道153号線
石焼ビール園
セブンイレブン
国道153号線
カメラ キタムラ
パチンコ チャンピオン

佐賀

豊かな自然とのどかな田園風景が広がる佐賀県には、日本最大規模の弥生時代の環豪集落「吉野ヶ里遺跡」や、世界にその名を知られる有田焼や伊万里焼など、古い歴史と伝統が今も息づいている。

古き良き趣きを大切にするこの街に、最新マシンをズラリ携えて『プラボ佐賀』が登場！新たなムーブメントを巻き起こしつつある。7月末には佐賀空港も開港。今年の秋は、ぐ〜んと身近になった佐賀へ、みんなで乗り込むべし！プラボで遊びの最新トレンドをゲットしよう。

「新機種を続々入荷中。満足度の高さは佐賀一です!」と自信満々のスタッフ。
後列中央が河野店長

CITY OF YAYOI RUINS
SAGA

JR長崎本線佐賀駅から徒歩15分、カラオケボックスや飲み屋が建ち並ぶ市内きっての歓楽街に、最新プレイスポット『プラボ佐賀』が登場。隣接するショッピングセンター「エスプラッツ」と共に地域振興計画の一翼を担っており、早くも流行に敏感な地元っ子たちが、巷で話題の人気マシンを前に熱いバトルを繰り広げている。3面ガラス張りの明るく広い店内は快適度抜群！

■プラボ佐賀
佐賀県佐賀市白山2-184
☎0952-29-9907
10時〜24時（年中無休）

学校帰りの女子高生をキャッチ。『アルマジロレーシング』のキュートなキャラにハマッているらしい

話題のショッピングセンター「エスプラッツ」に隣接する『プラボ佐賀』

アメ車で乗り付けた3人組。真ん中の彼女をめぐって、ゲームで争奪戦を展開中!?

120台揃ったマシンの中でも特に人気の高いメダルコーナー

星座をモチーフにしたオシャレな内装はカップルや女子高生に好評

La Guide de Japon

日本を遊ぶ 名物探検隊

しっとり落ち着いた雰囲気「田月（たげつ）」

リンゴ並木から東へ歩くこと数分。アーケード街の中に落ち着いた雰囲気の和菓子店「田月」がある。このお店の人気商品は、リンゴを贅沢につかったパイ「ぱーと・あ・ぽむ」。まさにリンゴ並木の街にふさわしいお菓子といえよう。その風味は洋菓子に通じるものがあり、若い人にも好評だという。最近では遠くからこのお菓子を求めて店を訪ねる人も少なくないとか。この他にも「くるみもち」や茄子の砂糖漬「初ゆめ」など、種類豊富。飯田のオイシイお土産屋として是非覚えておきたいね。

田月（たげつ）
長野県飯田市伝馬町1-41
☎0265-22-1378

お餅のやわらかさと、クルミの歯ごたえが絶妙「くるみもち」
10個1150円、15個1700円

リンゴをまるごと洋酒のシロップ漬けにした贅沢なパイ「ぱーと・あ・ぽむ」
1個900円、2個1800円
3個2600円、4個3400円

日本を遊ぶ 名物探検隊

遊びゴコロを召し上がれ「とんかつきむら」

屋根上に乗った全長11mのブルーインパルスが、タダならぬ雰囲気を醸し出している「とんかつきむら」。その期待にたがわず、店内外にはベンツ61型や昭和25年製のダットサントラックをはじめ、鉄道グッズ、年代モノのタバコやライター、懐かしのレコードジャケットに初期スチュワーデスの制服まで、マニア垂涎のアンティークコレクションがびっしり。極めつけは、揚げたてのとんかつがSLに乗ってテーブルまで運ばれてくるという遊びゴコロいっぱいの演出。これでもか!というオーナーのこだわりに、もう満腹デス。

とんかつ きむら
佐賀県鳥栖市養父町482-1
☎0942-83-2369
11時〜20時45分
福岡市と鳥栖市を結ぶ筑紫バイパス5号線沿い

店内を走る2基のSLがテーブルまでアツアツのとんかつを運んでくれる

一番人気のヒレA定食（940円）ごはんはヘルシーな麦めし、キャベツは食べ放題！

残さず食べたチビッコは、オーナーが機関士を務めるミニSLにも乗れるのだ!!

どうもありがとう

懐かしのナムコ製スタンプロボット『ラルゴ』（1981年製造）を発見!スタンプを押した後は「どうもありがとう」とおしゃべりする

岩槻

室町時代後半、太田道真・道灌父子によって岩槻城が築かれた。岩槻市内には当時の隆盛を偲ぶように名所旧跡があちこちで見られ、歴史と文化の薫りを感じさせ、人形作りが盛んな町としても知られる。なんでも、江戸時代にこの地に滞在した日光東照宮の造園職人が趣味で始めた人形作りがきっかけらしい。隣接する春日部市が有数の桐の産地だったこともあり、伝統産業としてすっかり根付いたというワケ。現在も日本人形の生産量は全国一。市内には80軒ほどの人形メーカーが点在している。

そのうちの1軒、岩槻駅前の「雛匠　東玉」は1852年創業の市内最大規模を誇る人形メーカーである。本館と新館からなる建物内には、展示場を中心に博物館や人形の製造工房などがあり、さながら人形のテーマパークといったところ。本館4階の「人形の博物館」では、日本人に親しみ深い「五節供」の行事を紹介しながら、お雛さまや五月人形など中世から近代までの人形を多数展示している。ズラリと並んだ人形たちを見ていると、時代によって顔の輪郭や表情が変わっていることに気付く。人間界にも茶髪、ロンゲ、細眉、サル顔といった"流行り顔"があるくらいだから、各時代の流行り顔を想像しながら鑑賞するのも一興だろう。また、新館の人形工房では、誰でも気軽に人形作りにチャレンジできる。

古式ゆかしい日本伝統美に浸った後は、次世代ゲームマシン満載の『プラボ岩槻店』へ。新しい日本文化を築くのは、キミたちの腕にかかっているのだ。健闘を祈る！

La Guide de Japon

50室完備したカラオケボックス「FURACOCO」　平日・日・祝日12時〜3時 金・土・祝前日12時〜5時
☎048-797-4661

明るく元気いっぱいのスタッフ
(左から渡辺さん、松崎さん、傳野さん)が待ってま〜す！
タンバリンやマラカスの貸し出しもＯＫよ！

24時間営業の「ジョナサン」。コーヒー、紅茶等４種類のドリンクがお替わり自由なのがうれしいね

時にはスカッと打ってみては？
隣接するバッティングセンター「アーデルバッティングドーム」
☎048-798-9988　10時〜2時

人形の街

東玉所蔵の人形を展示した本館にある「人形の博物館」(入館無料)

人形制作の過程がわかる人形工房

雛匠　東玉
埼玉県岩槻市本町3-2
☎048-756-1111
10時〜18時（1月4日から5月5日は〜19時）
岩槻駅から徒歩1分

来館記念に一枚いかが？

新館別棟の人形工房では作業風景も間近で見学できる

ツルンとしたのど越しが絶品！とうふらあめん「蘭蘭」

オープンから約20年、地元・岩槻っ子が足繁く通う人気中華料理店「蘭蘭」。この店の名物は、やや甘口のあんをからめた絹豆腐がたっぷりのったとうふらあめん(580円)だ。豆腐はその日の朝に作られたものを使い、あんとからみやすいように大きく菱形に切られているのが特徴。豚と鶏からとったしょうゆ味のスープとの相性も抜群で、一度食べたらヤミつきになるウマさである。

カウンターの奥で笑顔を絶やさないオーナーの斉藤さん夫妻の人柄も手伝って、20席ほどの店内は開店と同時にほぼ満員。常連さんが多く、中には3世代にわたって通いつめているお客さんもいるとか。岩槻訪問の際はぜひお試しあれ！

蘭蘭
埼玉県岩槻市本町3-3-4
☎048-757-9888
11時40分〜20時
水曜・第3木曜休
岩槻駅から徒歩2分

オーナー夫妻の気さくな人柄も人気の秘密

小学生から大学生には、味・ボリュームも全く同じの、学生らあめん(480円)がおすすめ

AMUSEMENT STREET PARTY WONDER CITY

namco

CITY OF JAPANESE DOLL IWATSUKI

かつては城下町、宿場町として栄えた埼玉県岩槻市。今でも首都圏のベッドタウンとして、その賑わいぶりは健在だ。昼夜多くの車が行き交う国道16号線沿いに登場した『ナムコ・ワンダーシティ岩槻』も多くのカップルやファミリーで連日大盛況。館内には最新ゲームとブラックライト採用のビリヤード「フラッシュライト」を擁した『プラボ岩槻店』をはじめ、24時間営業のファミレス「ジョナサン」やカラオケボックス「FURACOCO」が揃っているから、思う存分遊んで、食べて、歌いまくっちゃおう！

■プラボ岩槻店
埼玉県岩槻市府内2-1-12
☎048-798-7615
10〜24時（年中無休）

『プラボ岩槻店』の店内はマシンの種類に従ってイエロー、レッド、ピンクに色分けされている。イエローゾーンは体感モノやビデオゲームが楽しめる

メダルゲームが楽しめるレッドゾーン。随所にカップルシートを採用しているので２人で盛り上がれることウケアイ

シールプリント機やプライズものが集結したピンクゾーン。マシンの充実ぶりは地元でも評判

カラフルな外観が目印の国道16号線に面した『ナムコ・ワンダーシティ岩槻』。150台の駐車場完備

ママと一緒に初来店の仲良しフレンズ・由菜ちゃんと良実ちゃん。キティちゃんゲットでニッコリ

ビリヤード中のカップル
絵美子サンと和貴クンをキャッチ。交際２週間のアツアツぶりを披露してくれました

La Guide de Japon

STAFF

「秋には地域密着型のイベントを開催予定ですのでお楽しみに！」一番右が武店長

知楽院
トヨタカローラ埼玉
トイザラス
国道16号線
至春日部
至浦和市
コジマ岩槻店
パチンコスーパーベンツ
ナムコ・ワンダーシティ岩槻
岩槻県営住宅
岩槻県営住宅

『プラボ岩槻店』２階に登場した、ブラックライト採用のビリヤードスペース「フラッシュライト」

ナンジャ政庁発行

ナンジャ回覧板

池袋サンシャインシティにあるナムコ・ナンジャタウンに７月１８日、“育てる”楽しみと“コミュニケーションをする”楽しみがドッキングした、新しいタイプの街ぐるみアトラクション『幸せの青い鳥』が新しくオープンしたぞ！　今回は福袋七丁目の世話焼きオバさんの隣に住む長い黒髪のロマンチストお姉さんが回覧板を持ってきたぞ。

幸福の青い鳥を求め楽しみ方は自由自在 あなたの“幸せ”は一体どんなかたち？

ねぇねぇ、今度のアトラクションは今までと一味違うわよ。なんだか素敵な人と出会いそうな予感もするわ…あら、アタシったらついウットリしちゃった。それじゃ早速紹介するわね。この『幸せの青い鳥』は、伝説の国キュートピアから舞い降りた『幸せの卵』から生まれた”ハピル“を育てるというのが大きなテーマ。でも楽しみはそれだけではないの。その素敵な世界を簡単に案内するわね。

『幸せの卵』を受け取り、序盤の”占いの旅“を終え『愛のロゴス』を受け取ったら『異邦人のテント』で新しい命”青い鳥・ハピル“が誕生。ここからいよいよ青い鳥との新しい旅の始まり。

この旅の魅力は他の旅人とのコミュニケーション。旅の途中、赤ボタンを押し続けてると光と共に卵が騒がしく鳴き出すことがあるわ。そこで同じ反応の人を見つけ、卵のハート部分を近づけて青ボタンを押すと互いの”ハピネスエナジー“を分け与えられるの。これが”幸福のユニゾン“。実際にやってみるとこれがけっこう楽しいの。ユニゾン後もお互いのハピルについて話したり、その成長ぶりをさりげなく自慢してみたり。こういった楽しみ方ってこれまでにはなくて、かなり新鮮な感じ。

もう一つの旅のポイントはハピルの日常生活のケア。食事、トイレ、そして病院…。”お世話ランプ“に気をつけて適切な対応をしてね。ほかにもさすらいのギタリスト鳥・ブルーノによる心理テスト『心のパスタ屋』や、愛情や健康など各ステータスを上げるチャンス『ネーロのルーレットミラー』も街のどこかにあるから、見つけ出してハピルを連れていって。でもこうして世話をしていると、まるで自分の子供のように可愛く見えてくるから不思議ね。

そして残念ながら制限時間が来たら『青の鏡』に卵を預け、ハピルの成長を記録した”幸せのアルバム“を受け取るの。でもこれで可愛いハピルにいつでも会えるわけだし、早く再会して育てたい気持ちにもなるわ。”いつでも、続けて、何度でも“楽しめるという感覚も、今までにはない面白さだと思うな。

なんだかあまりの楽しさに時間のたつのも忘れてしまうほど。いろいろな楽しみ方が出来るこの『幸せの青い鳥』はいわばあなたの分身。どんな姿になるかはあなた次第。育てる喜び、出会いの予感…。自分だけのとびきりの幸せ、みんなで探しに来てみない？

『アマーレ教会』

まず最初に『アマーレ教会』へ。すべてはここから始まるわ。何度もお世話になるから、場所をきちんと覚えておくといいわね。

可愛いタマゴ型のボディにシルクハット。この中に大切なハピルの情報がぎっしりと入っているスグレモノ。取扱いには充分注意して。

『幸せの卵』を授かる

そこで青い鳥育成アイテムである『幸せの卵』を受け取るの。まだこの時点ではどんな鳥なのかは分からないの。

『性格診断』

そして『幸せの卵』を手に、マカロニ広場を一周する“占いの旅”が始まるの。広場に点在する６つのチェックポイントで質問に答えると、最後に『お告げの壁』であなたの恋愛運や理想の恋人像などが診断された『愛のロゴス』が渡されるわ。

『愛のロゴス』
裏面にはハピルの育て方が載ってるから、あらかじめ見ておくと旅が楽に進められるわよ。

『異邦人のテント』

次に向かうのは『異邦人のテント』。ここでは神秘的な占い師・アフロディによる旅の概略、ハピルの育て方の説明、そしてあなたの顔写真の撮影などが行われるの。そして厳粛なセレモニーと共に、新しい命が授けられるわ。さあ、準備が整ったらさっそく新しい旅へと向かいましょう。

～幸福のユニゾン～

旅の途中で、自分の卵と相性のいい卵と出会ったら“ハピネスエナジー”を分け合いましょう。これが『幸福のユニゾン』。ハピルを早く育てたい人はいろいろな人と積極的にユニゾンをするといいわね。

～卵のお世話～

ハピルがお腹を空かせたらレストランで食事を。病院やトイレ、心理テストやルーレットもあるわ。立派に育てるためにはさまざまなケアが必要なの。

「レストラン」「トイレ」「病院」の３種類の”お世話ランプ“が点滅してハピルに必要なケアを教えてくれるの。各場所が混雑している場合には、ユニゾンをすれば消えるので覚えておくと便利よ。

『幸せのアルバム』
現在のハピルの年齢や状態だけでなく、ユニゾンした相手との相性ランクも写真つきで載っているの。ちなみにハピルが２０歳以降は“愛情”“金銭”“グルメ”などのキャラクターの変化が楽しめるわよ。

『青の鏡』

タイムリミットになったら『青の鏡』へ。ここであなたのハピルの成長を記録しましょう。今回の旅で使ったカードは大切に保管して、次回も忘れずに持参してね。

胆試し化け猫旅館

最強のもののけ『ぬまたま』の恐怖からキミは抜け出すことが出来るかな～？

さて、夏といえば胆試し。ナンジャタウンの『もののけ番外地』にも、このたび『胆試し化け猫旅館』がオープンしたの。今回のキミの使命は、最強のもののけ『ぬまたま』にさらわれた『もののけたま』を救出すべく、襲いかかる恐怖に立ち向かいながら隠された４つの呪文字を見つけ出すというもの。しかし敵もさるもの、あの手この手でキミを驚かせようと手ぐすねを引いて待っているの。

さらに、入場前後の脈拍数を比較してキミの弱虫度を判定する『弱虫鑑定書』も登場。つまり、お化けに驚いてドキドキすればするほど、それだけキミは弱虫、というレッテルを貼られてしまうわけ。だけど、勇気あるキミたちならきっとなんとかしてくれるわよね。キミの挑戦、いつでも待っているわよ！

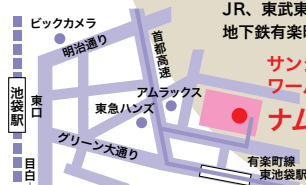
暗い道中では、この猫提灯だけが頼り。しっかりと握りしめて離さないように…。

終了後、発行される『弱虫鑑定書』。入場前と後の脈拍数を比べ、A～Fの６段階でキミの弱虫度が判定されちゃう♥

	印	印	印	印
	河	渋沢	高橋	中村

読み終わったら、捺印後すみやかにお隣りに回覧しましょう。
隣り近所の正しいお付き合いは回覧板から！

東京都豊島区東池袋３丁目　サンシャインシティ・ワールドインポートマート2F
TEL:03-5950-0765

交通のご案内

JR、東武東上線、西武池袋線池袋駅より徒歩８分、地下鉄有楽町線東池袋駅より徒歩３分

チケット料金

● 一般チケット

種類	大人	こども
１日フリーパス券（入園と19のアトラクションが1日遊び放題）	3,900円	3,300円
ナイトフリーパス券（入園と19のアトラクションが午後5時以降1日遊び放題）	2,500円	2,000円
入園券	1,600円	800円

● ファミリーセット

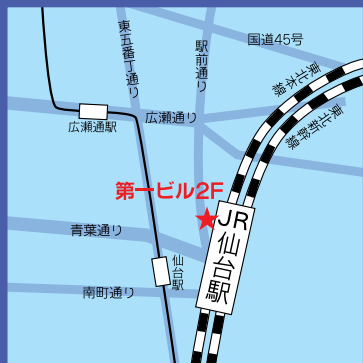
種類	１日フリーパス券（入園と19のアトラクションが1日遊び放題）
Aセット（大人1名こども1名）	5,400円
Bセット（大人1名こども2名）	7,400円
Cセット（大人2名こども2名）	10,000円

●前売り券（パスポートのみ）
チケットぴあ：5237-9999　チケットセゾン：5990-9999
JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザ(旅行センター)

※４歳未満のお子様は入園無料です。
※身体のご不自由な方、小学生未満のお子様には付添の方が必要です。

OPEN／10:00～22:00（年中無休）

初のナムコオリジナルグッズ専門店が仙台にオープン!!

仙台市青葉区中央1-2-3　第一ビル2階
プリッズ仙台内　☎022-713-1359

この棚からオーダーシートを抜いてカウンターへ。商品アイデアも記入してね。

不朽の名作『パックマン』から最新ゲーム『ソウルキャリバー』まで、プレミアムグッズが勢揃い!!

遂に登場！ナムコオリジナルゲームグッズ100％のお店。その名も「エンターテインメントグッズストア（略称EGS）」が杜の都、仙台にオープン。今日はこのEGSがいったいどんなお店なのか、ノワーズ読者のために潜入取材を敢行した。

EGSの商品は、開発から生産まで、担当社員が必ずチェックしているとのこと。だからグッズのあちこちに、極限までのこだわりが施されている。たとえばTシャツ。これまでのプリントTシャツにありがちな、一度洗うと生地がクタクタになってしまうものとはワケが違う。生地は100％ヘビーコットン、デザインもファッション性を重視。ゲームファンはもちろん、そうでない人も思わず手がでるスグレものだ。他にもコレクター心をくすぐるシリアルナンバー付き限定テレホンカードや、RGB直出しの超高画質イラスト、さらには往年の名作ゲームのタイトルピンズなど、ユニークなグッズがテンコ盛りで、見ているだけでも楽しめる。EGSでの商品購入方法は、専用のオーダーシートをカウンターまで持っていき、商品を引き換えるシステムを採用。更にこのオーダーシートには、今後グッズにしてほしいゲームやキャラクターなどが自由に記入できる欄がある。買い物しながら、EGSのスタッフに直接意見を出すことも、またナムコゲームという共通の趣味・話題について語ることができる画期的なシステムだ。ひょっとしたら、キミの考えたグッズが店頭に並ぶかもしれない。来店前にはあらかじめアイデアをためておこう！今後とも新商品・サービスを続々と登場させるそうだから、ぜひ一度足を運んでみてほしい。

ファンならずとも必携！楽しいナムコグッズが勢揃い!!

Tシャツ

Tシャツ：¥3000〜¥5000（税込）

ちょっと値段は高いけど、生地は100％ヘビーコットンの本格派なのだ。そんじょそこらのプリントTシャツとは、そのクオリティもデザインもふた味違うのだ！これなら街へ出ても恥ずかしくないよネ。

ディグダグ
カムフラージュパンツ：
¥4000（税込）

プーカ

「ディグダグ」の敵キャラクターだけど、その可愛らしさに負けてぬいぐるみを作ってしまいました。主役をさしおいて・・・
８月発売予定価格未定

パックマン

ありそうでなかった、往年の名キャラクターのぬいぐるみが遂に発売！
８月発売予定価格未定

テレホンカード

EGS限定テレホンカードには、ひとつひとつにシリアルナンバーがついている。

パックマン限定テレカ：
¥1500（税込）

『テイルズオブデスティニー』
限定テレカ２種：¥2000（税込）

※この『テイルズ』の絵柄はEGSだけの独占販売です。

２号店・３号店は大阪と東京にOPEN!!

プラボ梅田店のすぐとなり、プラボ梅田２号店の中に、７月24日オープン！
大阪市北区小松原４－11
プラボ梅田２号店内
☎06（362）1235

９月上旬トレンド発信アミューズメント「INTI渋谷」内にオープン予定
渋谷区宇田川町31－2
INTI渋谷内

店長のお喋り　CONTINUE

かってナムコの直営店（主にキャロット）でナムコゲームグッズを直売しているところがあった。当時は滅多に小遣いももらえず、半袖、半ズボンでほぼ一年を過ごしていた小５の自分にとって、眩しく輝く〝ナムコグッズ〟は、まさに高級ブランドであった。（だって1円もお金を持っていない日にもゲーセン通ってたぐらいだから・・・）〈以上昔話〉あれから時がたつこと十余年。いつの間にか自分がEGSのスタッフとして、ナムコゲームグッズを販売、または開発する立場になってしまいました。このゲームに出てくるキャラクターはこんなグッズがピッタリくるな、などと考えて作った商品は、かれこれ300はこえました。私自身も十数年来のナムコゲームファン。どうすれば同じファンの方に喜んでもらえるか、その発想はやはり夢中になってゲームをプレイしていたときの思い出や経験がとても役に立っています。もし店内で、私を見かけたらお気軽に「こんなゲームグッズが欲しい！」だとか、「昔のこのゲームは面白かったね」などとお話し下さい。かれこれ二十年近くもゲームで遊び、今もなおゲームセンターに通い続けている「ベテラン」ですから、（と言ってもまだ24才ですけど・・・）きっとマニアックなアナタの質問にもお答えできることでしょう。仙台、大阪、そして東京の３店舗を、不定期ではありますが巡回しますので、今後ともどうぞヨロシク！

皆さん初めまして。私が店長のコダワリ社員M・Sです。今後とも宜しくどうぞ。

＊この記事はEGS店長自らが執筆しています。

Cinema

ムーラン

98年秋ディズニーアニメが贈る魂のスペクタル・ロマン

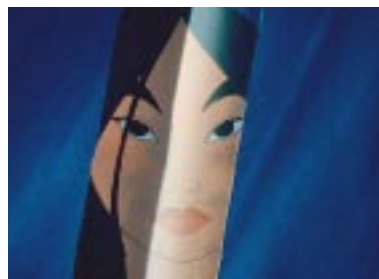
その実在は定かではないが、"中国のジャンヌ・ダルク"にたとえられ、今もなお、広く人々から愛されている男装の美少女、それが映画のヒロイン、ムーラン。

戦乱の世に生まれたムーランは、年老いた父に届いた徴兵の命令を知り、自分が父に代わって、男と偽り戦士になることを決意した。誰もいない、夜の静けさの中で、長く美しい髪を切り落とし、両親には一言も告げず、一人戦場へ向かうムーラン。

戦場での命を賭けた戦い、そんな中で芽生えた打ち明けることのできない愛…。どんな状況であっても、自分の気持ちに素直に、そして一生懸命、運命に立ち向かっていくムーランの姿に、誰もが勇気づけられるハズ。

声の出演には、ムーラン役にミンナ・ウェンほか、エディ・マーフィー、B・Dウォン、ミゲル・フェラー、パット・モリタなど実力派が顔を揃えている。

写真提供　ブエナ ビスタ インターナショナル ジャパン

写真提供　ブエナ ビスタ インターナショナル ジャパン

98年秋、全国東宝洋画系ロードショー予定
配給：ブエナ ビスタ インターナショナル ジャパン

Video

キッチン

17カ国で翻訳されたベストセラー「キッチン」が富田靖子主演で、香港を舞台に映画化。

昨年映画化され、諸外国でも話題になった吉本ばななな原作の「キッチン」が待望のビデオとなって登場。最愛の祖母を亡くし、天涯孤独となったアギー（富田靖子）は、葬儀で出会ったルイ（チャン・シウチョン）とその家族に励まされながら、少しずつ元気を取り戻し、生きる目的を見い出していく。ルイとは、互いの存在を意識しながらも、恋愛とは違った心地よい関係からなかなか抜け出せずにいた。そんな穏やかな日々に突然悲劇が…。愛する人の死という深い悲しみを乗り越え、一人の人間として成長していくアギーとルイの姿が柔らかな映像美を通して描かれる、ラブ・ストーリー。

'98・8・21発売/97年日本・香港
¥16,000（税抜）/112分/字幕
アミューズビデオ

Cinema

仮面の男

ディカプリオの最新作は、17世紀のフランス宮廷を舞台にした本格的歴史劇。二役を演じるディカプリオに注目だ！

片や、国を意のままに動かす国王ルイ14世、片や、6年間仮面をつけられたまま地下牢に閉じ込められていた悲劇の王子。双子としてこの世に生まれながら、運命のいたずらからまったく両極端の世界に身を置くことになった二人の兄弟。この二人の兄弟を演じるのが、今や世界的に人気、実力ナンバー1ともいわれている、レオナルド・ディカプリオ。演技力の高さには定評のあるディカプリオだが、今作でも、時には、繊細に、時には大胆に、そして優しくまた激しく、「二人の人間」を演じ切っている。

また、ガブリエル・バーン、ジョン・マルコヴィッチ、ジェレミー・アイアンズ、ジェラール・ドパルデューといった国際派のベテランスターたちが脇を支えており、もうどこを見ても見応え十分といった感じだ。

そのうえ、次々と息をのむストーリー展開と驚きのラスト、それでもって、ゴージャスで優雅なコスチュームと、これまた見逃せない一作になりそう！

写真提供　UIP映画

写真提供　UIP映画

8月上旬より全国ロードショー予定
配給：UIP映画

Video

あばれブン屋

「ビジネスジャンプ」（集英社）で絶賛連載中の人気コミック待望のビデオ化

アカツキ新聞社会部記者の早乙女文矢（東幹久）は、都内で頻発している援助交際連続殺人事件を担当することに。その被害者の一人、内臓が破裂するほどのひどい暴行をされ、殺された17歳の女子高生は、元ヤクザの松宮の妹だった。怒りに燃える松宮は、文矢とともに犯人を捜し出すことを堅く誓うのだった。しかし、犯人捜しが進むにつれ、犯罪の裏に潜む巨大な権力が二人に圧力をかけ、ついには…。

バラエティーやCMでおなじみの主演の東幹久、東とともに犯人を追う元ヤクザに竹内力が、体当りの迫力あるバイオレンス・アクションをみせてくれる。

'98・8・28発売/98年日本
¥15,800（税別）/85分
日活
http://www.nikkatsu.com/

Book

日常生活であたりまえだと思っていること。もう一度見直してみませんか？

『しあわせな葉っぱ』
おーなり由子
大和書房　¥1,300(税別)

ある朝、目が覚めると、頭に芽が出ていましたーこんな一文から始まる本書は、自分以外には見えない葉っぱと暮らす女の子のお話で、ちょっとオシャレな大人の絵物語になっています。毎日生きていく中で、いつも見えているのに見えないもの、あたりまえになっていることなどを、別な角度から見つめ直すことができるお勧めの1冊。どのページも可愛いイラストでいっぱい。読み終わった後、もっと素直になって前向きでいこう!!という気持ちになります。

これ一冊でファランのすべてを知り尽くせる。大好評「鉄拳3」の徹底攻略本。

『鉄拳3ファラン徹底研究ーテコンドーファイターの技　大解剖』
ファラン研究会/編
アートン　¥1,200（税別）

『鉄拳3』のキャラクター、ファランの必殺技を徹底大解剖。また、実際のテコンドーがどんなものかが一目でわかる〈リアルテコンドーの世界〉やファランのモデルともなった日本のテコンドーのエース、黄秀一（ファン・スイル）のスペシャルインタビューを盛り込むなど、これ一冊でファランを知り尽くせる充実した内容だ。

CD

シノラー特製のスペシャルサウンドが詰まった2ndアルバムをもう聴いた？

『MEGAPHONE SPEAKS』
篠原ともえ
'98・8・5発売/¥3,059（税込）
全12曲/キューンソニー

1年半ぶりとなるニューアルバムは、収録曲のほぼ全曲にわたり、本人が作詞をし、作曲も半数ほど手がけている力作。テレビで大発揮しているあのユニークで突出したキャラクターを活かしつつ、音楽的にもかなりハイレベルな1枚。小西康陽や長谷川智樹、少年ナイフの山野直子など強力なプロデューサー陣との息もピッタリ。

5枚のシングルを含んだDA PUMP初のフル・アルバム

『EXPRESSION』
DA PUMP
'98・7・23発売/¥3,059（税込）
全20曲/エイベックス

97年のデビュー以来、順調にヒットシングルをリリースしている彼らの初のフル・アルバム。今年の夏は、「SPEEDアンドロメディア」でスクリーンデビューをしたり、初の単独コンサートツアーをしたりと、まさに絶好調、飛躍の夏となった。このぶんだと今後もますます目が離せなくなりそうだ。

プラボ英雄烈伝 39

ならぬが堪忍するが堪忍
昆虫学者　不破おさむ

プラボ英雄烈伝 40

初心忘るるべからず
接客業　百瀬ノリオ

作　いりたまご　コゲ照

NEW MACHINE FLASH

新製品を狙え!

ALMIGHTY HUMAN PROJECT

テクノドライブ™ 技之運転

テクノドライブ

DATA

人類全能化シリーズ第二弾
運転技術を測定＆強化せよ！

1. コインを投入すると、運転技術の測定が開始されます。
2. 手技（ハンドルだけを使うゲーム）の5種類の項目から1つを選ぶと、手の技術力が測定されます。
3. 手技終了後、足技（アクセルとブレーキだけを使うゲーム）の5種類の項目から1つを選ぶと、足の技術力が測定されます。
4. 足技終了後、実技（手足両方を使うゲーム）の5種類の項目から1つを選ぶと、実践的な技術力が測定されます。
5. 迫力ある測定終了後、総合評価が表示され、運転技術革命指示書が発行されます。テクノテイストが盛り込まれたBGMも聞きごたえあり！

SWEET LAND III

スウィートランドⅢ

DATA

ドームがポコンとでっぱって新登場！

1. コインを投入後、タイミングをみはからって「1」ボタンを押すと、シャベルが動きます。
2. シャベルは、底面を周回移動する景品をすくうと、再び戻ってきます。
3. タイミングをみはからって「2」ボタンを押すと、その時点ですくった景品を落とします。
4. 台の動きと景品の位置がぴたりと決まれば、景品が「景品取り出し口」に落ち、獲得することができます。